Черное Зеркало II



Руководство пользователя

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру.

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом.
Мы советуем родителям внимательно понаблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ....................4
ПРЕДЫСТОРИЯ....................5
НАЧАЛО ИГРЫ....................6
КОМАНДЫ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ....................8
СИСТЕМА МЕНЮ....................10
НАСТРОЙКИ....................13
УПРАВЛЕНИЕ....................17
ПРЕДМЕТЫ....................22
ДИАЛОГИ....................27
ИНТЕРФЕЙС....................28
ОСОБЫЕ ЗАГАДКИ....................29
ДНЕВНИК ДАРРЕНА.................... 29
КАРТА БИДДФОРДА....................34
ФОТОАППАРАТ ДАРРЕНА....................36
КОНЕЦ ИГРЫ....................37
АВТОРЫ....................39
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА....................44

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить** (Run).
2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков обозначается буквой D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **OK**.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) **/ Новый Диск / Черное зеркало 2.**
3. Щелкните **Запустить игру**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Новый Диск** / **Черное зеркало 2.**
3. Щелкните **Удалить игру**.

Если при установке игры вы отменили опцию «Создать ярлыки игры в меню Пуск», чтобы удалить игру с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Панель управления** (Control panel) / **Установка и удаление программ** (Add or Remove Programs).
3. В раскрывшемся списке программ выберите **Черное зеркало 2**.
4. Щелкните **Удалить игру**.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Студент из Бостона Даррен Майклс проводит каникулы у мамы в идиллическом прибрежном городке Биддфорде.

Единственная страсть Даррена – фотография, поэтому он нанимается в местное фотоателье. К сожалению, его работа практически не связана с фотографией – шеф-самодур по фамилии Фуллер постоянно использует Даррена в качестве мальчика на побегушках и доверяет разве что уборку в магазине.

Но все резко меняется с появлением загадочной и очаровательной Анжелины...



НАЧАЛО ИГРЫ

Вот основная информация об управлении игрой для самых нетерпеливых:



Запустите игру и выберите уровень сложности. Вы можете изменить параметры игры в любое время через пункт меню **Настройки**.



Курсор мыши подсвечивается красным при наведении на интерактивный элемент.



Чтобы взаимодействовать с объектом под курсором, щелкните по нему левой кнопкой мыши.



Чтобы получить дополнительную информацию об объекте под курсором, щелкните по нему правой кнопкой мыши (необязательно).



Интерактивные объекты, которые больше не нужны для прохождения игры, автоматически перестают реагировать на курсор. Если же объект все еще активный – значит, для него найдется применение в дальнейшем.



Вы можете подсветить все активные объекты на экране – для этого нажмите клавишу **Пробел** или символ увеличительного стекла в правом верхнем углу экрана.



Чтобы открыть дневник Даррена, нажмите клавишу **D** или символ записной книжки в верхнем правом углу экрана. Здесь вы найдете много интересной информации и даже подсказки по выполнению заданий.



Щелкнув по активному объекту дважды, вы пропускаете все промежуточные перемещения и действия. Таким образом вы быстрее будете продвигаться по сюжету, но и рискуете многое пропустить! Поэтому будьте осторожны.



Щелчком левой кнопки мыши вы отдаете Даррену команду взять указанный предмет. Главный герой может взаимодействовать только с одним предметом или персонажем.



Щелкните правой кнопкой мыши по одному из собранных предметов, чтобы использовать его или получить его описание.



С помощью колеса мыши можно быстро переключаться между собранными предметами.



КОМАНДЫ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ



Щелчок левой кнопкой мыши по объекту: Использовать предмет. Взять предмет. Поговорить с персонажем. Покинуть сцену.



Щелчок правой кнопкой мыши по объекту: Узнать дополнительную информацию о предмете или персонаже. Это действие не является обязательным!



Щелчок левой кнопкой мыши по одному из собранных предметов: Взять предмет в руки и комбинировать его с другим предметом или персонажем.



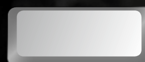
Щелчок левой кнопкой мыши по одному из собранных предметов: Использовать предмет или получить дополнительную информацию о нем.



Колесо мыши (курсор на игровой сцене): Переключение собранных предметов прямо на курсоре мыши.



Колесо мыши (курсор в списке предметов): Навигация в пределах списка предметов.



Пробел: Подсветить интерактивные объекты на несколько секунд.



Пробел (нажать и удерживать): Дольше показывать интерактивные объекты.



E: Показать все выходы из локации



H: Показать все интерактивные объекты (кроме выходов)



/



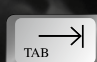
D/J: Открыть дневник Даррена



F9: Быстрое сохранение



F10: Быстрая загрузка



TAB: Пропустить ролик



ESC: Открыть меню / Прервать видео / Закрыть дневник.

СИСТЕМА МЕНЮ



Главное меню

После установки игры вы окажетесь в главном меню, где доступны следующие действия:

Новая игра
Выберите желаемый уровень сложности (стр. 11) и начните новую игру. Желаем хорошо провести время!

Загрузить игру
Если вы уже записывали игру, здесь вы можете загрузить одну из записей. В противном случае это действие останется недоступным. Подробнее читайте на стр. 12.

Настройки
Здесь вы можете управлять параметрами графики, звука и управления. Подробнее читайте на стр. 14.

Дополнительно
В этом разделе меню доступны изображения, видеоролики и мини-игры, которые вы можете открыть при прохождении игры. Подробнее читайте на стр. 37.

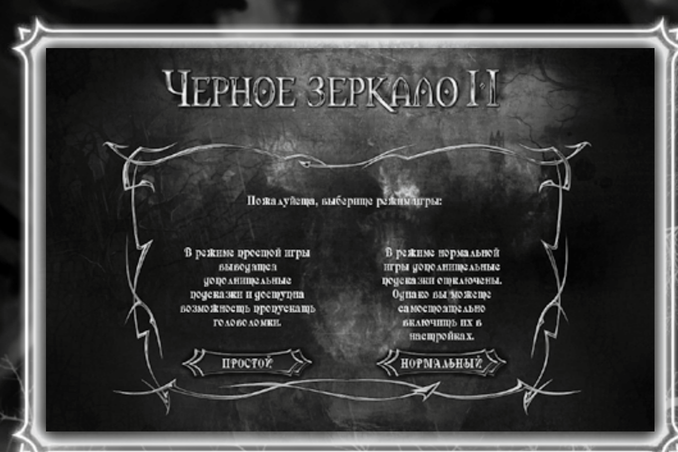
Авторы
Здесь вы можете познакомиться с командой разработчиков игры.

Выход
После подтверждения выбора здесь вы можете выйти из игры.

Новая игра – выбор уровня сложности

В начале новой игры вы можете выбрать один из двух уровней сложности:

Простой
Режим простой игры предлагает дополнительную помощь при прохождении – например, подсказки в дневнике Даррена, а также возможность автоматически решать особые головоломки (см. также страницы 20, 32).



Нормальный

В режиме нормальной игры дополнительные подсказки отключены. Однако вы можете в любой момент включить их через настройки игры.

Загрузить игру

Названия всех сохраненных игр заносятся в список, где их можно выбрать курсором мыши. Выбранная игра загружается по двойному щелчку левой кнопки мыши или по нажатию кнопки **Загрузить**.

Для удобства ориентации в списке игр также выводится скриншот последней игровой ситуации.

Слева от скриншота вы также найдете кнопку удаления записи.

Сохранить игру

Здесь вы можете сохранить текущую игру.

Щелкнув по кнопке **Новая запись**, вы добавляете новый пункт в список сохраненных игр. С помощью клавиатуры вы можете ввести любое имя для созданной записи.



НАСТРОЙКИ



Здесь вы можете изменять различные параметры игры. Все они разделены на три раздела: видеоэффекты, звук и игра. В каждом разделе вы можете управлять следующими значениями:

Видеоэффекты

Через это меню осуществляется управление всеми настройками изображения игры.

При инсталляции игры программа-установщик проводит проверку вашей системы и на основании ее результатов устанавливает параметры изображения. Обратите внимание, что изменение предустановленных значений может серьезно отразиться на качестве изображения и производительности игры.

Яркость

Яркость изображения регулируется с помощью специального ползунка.

Разрешение
Выставив корректное разрешение экрана, вы можете оптимизировать изображение в игре под вашу систему. Установка более низкого разрешения может повысить производительность игры. Мы рекомендуем использовать разрешения 1280 x 1024 (4:3) или 1280 x 800 (для широкоэкранных мониторов).

Скорость обновления
С помощью этого параметра можно настроить скорость обновления изображения соответственно требованиям вашего монитора, чтобы не возникало неприятное мерцание.
Пожалуйста, перед изменением данной настройки обратитесь к руководству монитора, чтобы уточнить правильное значение параметра.

Качество графики
Эта настройка позволяет регулировать качество изображения, чтобы оптимизировать производительность игры на вашей системе. Вы можете выбрать один из предложенных уровней качества. Если же вы хотите самостоятельно установить все параметры изображения, обратитесь к дополнительным настройкам.

Дополнительные настройки
Эти настройки позволяют гибко регулировать качество изображения. Все представленные параметры позволяют повысить производительность игры, но ценой понижения качества графики. Вы можете управлять следующими настройками:

Качество окружения
Вы можете выбрать один из трех уровней качества, отключив дополнительные детали, например, анимации на заднем плане.

Качество персонажей
Качество текстурирования игровых персонажей можно понизить (выбрав один из трех предложенных уровней) для повышения производительности игры.

Качество антиалиасинга
Эта настройка включает дополнительное сглаживание контуров. Высокий уровень сглаживания повышает общее качество изображения. При проблемах с производительностью игры рекомендуется отключить сглаживание или выбрать более низкий уровень антиалиасинга.

Фигуры на заднем плане
Эта настройка позволяет отключить вывод дополнительных фигур на заднем плане.

Отражения
Эта настройка позволяет отключить вывод отражений.

Звуковые эффекты
Через это меню вы можете управлять настройками громкости всех звуковых составляющих игры.

Общая громкость
С помощью этого ползунка регулируется общая громкость всех звуков в игре.

Громкость музыки
Данный ползунок позволяет настроить громкость фоновой музыки.

Громкость диалогов
Данная настройка определяет громкость голосов в игровых диалогах.

Громкость спецэффектов
С помощью этого ползунка регулируется громкость звуковых спецэффектов.

Громкость окружения
Данный параметр определяет громкость проигрывания фоновых атмосферных эффектов.

Игра

В этом разделе меню собраны настройки, регулирующие сложность игры и влияющие на сам игровой процесс.

Выводить субтитры
Этот параметр управляет выводом субтитров к диалогам в игре.

Использовать системный курсор
Эта настройка позволяет выбрать между двумя вариантами курсоров. При использовании стандартного курсора он во всех игровых ситуациях сохраняет форму стрелки, а рядом с ним выводится дополнительная иконка, визуализирующая возможное действие.

Системный курсор полностью принимает форму иконки соответствующего действия при наведении на интерактивный объект.
Использование системного курсора помогает повысить удобство управления при проблемах с производительностью.

Курсор из «Черного зеркала»
Эта настройка позволяет использовать курсор из оригинальной игры «**Черное зеркало I**» (стр. 23).

Дополнительные подсказки
С помощью этого параметра вы можете активировать дополнительные подсказки в игре – например, дополнительные тексты в дневнике Даррена, а также возможность автоматического решения головоломок.

Выводить подсказки
Эта настройка управляет выводом обучающих подсказок об управлении в начале игры. Мы рекомендуем не отключать эти подсказки, поскольку они касаются только вопросов управления

и не связаны с сюжетом игры. Благодаря этой небольшой справке вы легко овладеете игровым процессом.

Включить показ активных зон
Этот параметр включает или отключает вывод интерактивных объектов по нажатию клавиши **Пробел** или символа увеличительного стекла в меню.

Управление

Перемещения

Чтобы отдать Даррену команду о перемещении, просто щелкните левой кнопкой мыши в нужной точке на экране. Щелкните по предмету, персонажу или выходу – и Даррен сам отправится к указанной цели. Вы также можете щелкнуть по любой точке на полу сцены. Скорость передвижения Даррен определяет сам, в зависимости от расстояния до указанной цели. Однако на бег главный герой переходит только в крайних случаях. Просто ему не нравится исследовать мир в спешке.

Щелкните дважды по интерактивному объекту, и Даррен мгновенно окажется рядом с ним. Двойным щелчком можно также пропустить долгие действия и переход в другую локацию.
Однако пользуйтесь этой возможностью осторожно! При этом вы можете пропустить многие действия главного героя. Разумеется, вы пройдете игру быстрее, но не увидите массу интересных эпизодов.

Взаимодействия
При наведении на интерактивный объект курсор подсвечивается красным, а за кадром проигрывается негромкий звуковой эффект. Кроме этого, рядом с курсором выводится дополнительный значок, символизирующий доступное действие.



Исчезновение интерактивных объектов

Объект перестает быть интерактивным, когда с ним уже выполнены все возможные действия. И наоборот – если при наведении на некоторый объект курсор становится красным, значит, этот объект еще сыграет свою роль позже. Рекомендуется запоминать такие объекты, чтобы вернуться к ним в нужный момент.

Щелчок левой кнопкой по интерактивному объекту

Существуют следующие дополнительные символы курсора:



Даррен осматривает выбранный объект. Часто это можно сделать несколько раз, и иногда после более тщательного осмотра вы узнаете новую или скрытую информацию.

Даррен забирает выбранный предмет. После этого объект добавляется в список предметов (стр. 27).

Даррен использует выбранный предмет. Таким образом можно, например, отрыть ящик стола или запустить какой-нибудь механизм.

Даррен говорит с выбранным персонажем. Если возможна беседа на различные темы, то внизу экрана вы найдете их перечень (стр. 30).

Даррен направляется к выбранному выходу и покидает локацию.

Щелчок правой кнопкой по интерактивному объекту

Вы можете щелкать по объектам и правой кнопкой мыши. В большинстве случаев при этом вы получите дополнительные сведения о выбранном предмете. Кроме этого, таким же образом вы можете узнать, что Даррен думает о том или ином персонаже.

Эта возможность на протяжении всей игры является дополнительной, необязательной. Иными словами, в игре «**Черное зеркало II**» нет ситуаций, в которых непременно требуется нажатие правой кнопкой мыши.



Классический курсор в стиле «Черное зеркало I»
В настройках игры вы можете включить классический вид курсора в стиле оригинальной игры «**Черное зеркало**».
В этом режиме курсор также окрашивается красным цветом при наведении на интерактивные объекты, однако вспомогательные иконки-символы действий не выводятся рядом со стрелкой



Курсор в стиле оригинальной игры «**Черное зеркало**»

Диалог

Выход



Вывод вспомогательных иконок-символов действий можно отключить через настройки игры, используя параметр **Системный курсор**.
Эту возможность рекомендуется использовать на медленных системах, если обычный курсор двигается рывками.
В данном режиме курсор не будет дополняться вспомогательными иконками, а полностью изменит форму. Многим игрокам больше по душе именно этот вид курсора, вам мы предлагаем самостоятельно выбрать один из предложенных вариантов.





Этот символ выводится во время видеороликов или продолжительных диалогов. Он означает, что в данный момент никакие действия невозможны.

Практически все подобные ролики можно пропустить, нажав клавишу **Tab**. Однако, как и в случае с двойным щелчком по объектам, рекомендуется пользоваться этой возможностью осторожно, чтобы не пропустить ничего важного.



Все интерактивные объекты и зоны, а также выходы из текущей локации можно подсветить, нажав клавишу **Пробел** или иконку лупы в верхнем меню.



Интерактивные объекты отмечаются символом увеличительного стекла.

Нажав клавишу **H** вы можете подсветить все интерактивные объекты, кроме выходов, а с помощью клавиши **E** – только выходы, кроме остальных объектов.

Во всех случаях справедливо следующее правило:
Через несколько секунд иконки активных зон снова исчезнут, если вы не удерживаете соответствующую клавишу (**Пробел, H или E**).
Рекомендуем пользоваться выводом активных объектов осторожно! Исследование окружения – важный элемент игрового процесса. Пользоваться автоматическим выводом объектов далеко не так интересно, как отыскивать их самостоятельно.

ПРЕДМЕТЫ



При перемещении курсора мыши в нижнюю часть экрана открывается список всех собранных Дарреном предметов.
Предмет из списка, на который наведен курсор, немного увеличивается в размерах. Таким образом, вы сразу увидите, какой объект сейчас можно взять или активировать.

Щелкните левой кнопкой мыши по предмету в списке, чтобы Даррен взял его. При этом предмет оказывается на игровом курсоре.

Если курсор с предметом окрашивается красным – значит, выбранный предмет можно использовать в данном месте. Предмет, висящий на курсоре, также окрашивается при наведении на возможные точки интерактивности.



Вы также можете комбинировать предметы из списка. Выберите объект и наведите курсор с выбранным предметом на другой объект из списка.
Если есть возможность скомбинировать данную пару предметов, курсор окрасится красным.
Теперь вы можете отдать команду комбинировать объекты, щелкнув левой кнопкой мыши.

Для всех комбинаций предметов справедливы следующие правила:
Не всегда доступная комбинация предметов сможет пригодиться в игре.
Внимательно прислушайтесь к комментариям Даррена, он поможет вам решить проблему.

Управление колесом мыши

Вы можете использовать колесо мыши для быстрой прокрутки предметов. Наведите курсор на определенную точку на сцене (не на список предметов) и прокрутите колесо мыши – при этом предметы из списка будут сменяться прямо на игровом курсоре. Это действие доступно и на интерактивных объектах и поможет вам избежать многочисленных движений мышью.

Щелкните правой кнопкой мыши по предмету, чтобы Даррен использовал или прокомментировал его. Так вы можете открыть шкатулку или прочитать письмо в игре.





Когда Даррен соберет большое количество предметов, в списке появятся стрелки влево и вправо. С их помощью вы сможете пролистывать список доступных предметов.



Для навигации в пределах списка наведите курсор на одну из стрелок-кнопок, при этом список будет автоматически двигаться в соответствующем направлении.

Чтобы остановить прокрутку, просто отведите курсор в сторону от стрелки. Щелкните правой кнопкой мыши по одной из стрелок, чтобы перейти к соответствующему концу списка.

ДИАЛОГИ



После выбора собеседника щелчком левой кнопки мыши внизу экрана появляется меню диалога. Здесь вы увидите возможные темы для разговора (люди, места, предметы). Наведите курсор на символ темы, и вы увидите пояснительный текст.

Чтобы начать разговор, щелкните левой кнопкой мыши по выбранной теме. Чтобы прервать разговор, щелкните по иконке-крестику.

Часто в ходе разговора появляются новые темы для беседы. При этом в список тем добавляется новый символ.

Вы можете в любой момент включить или отключить вывод субтитров через настройки игры (стр. 19).

ИНТЕРФЕЙС



Переместите курсор мыши в верхнюю часть экрана, и в правом верхнем углу появится игровое меню.



Эта иконка открывает меню сохранения и загрузки.



Эта иконка открывает меню, из которого можно перейти в главное меню, открыть настройки или перейти к списку сохраненных игр. Это же меню можно открыть, нажав **Esc**.

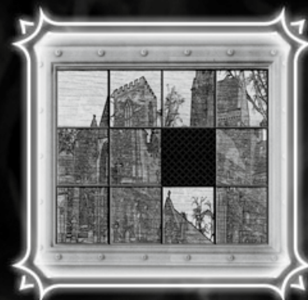


Эта иконка открывает дневник Даррена.
При этом вы автоматически переходите к последней просмотренной записи.
Дневник также можно вызвать, нажав клавишу **D** или **J**.



Подсветка интерактивных объектов. Значки исчезнут через несколько секунд.
Подсветить интерактивные объекты также можно, нажав клавишу **Пробел**.

ОСОБЫЕ ЗАГАДКИ



При прохождении игры вам встретится несколько особых полноэкранных головоломок.
Если вы играете в режиме простой игры, то через некоторое время на экране головоломки появится так называемый «рычаг для паникеров».

Поскольку не все любят и умеют разгадывать подобные головоломки, в каждой загадке дается определенное количество попыток или выводится «рычаг для паникеров».



Щелкнув левой кнопкой мыши по рычагу, вы отдаете команду автоматически решить головоломку.

ДНЕВНИК ДАРРЕНА

Вы можете открыть дневник Даррена через меню игры в правом верхнем углу экрана или нажав клавишу **D** или **J.**

Дневник недоступен только во время некоторых роликов и головоломок. Дневник всегда открывается на странице, которую вы просматривали в прошлый раз.



Во время игры в дневник постоянно добавляются новые записи. При этом в левом верхнем углу экрана выводится мигающая иконка.

В дневник Даррен записывает свои наблюдения и мысли о разных людях и событиях, а также полезные подсказки к текущим задачам.

Открытый дневник выглядит следующим образом:



1. Щелкнув левой кнопкой мыши по левой верхней закладке в дневнике, вы перейдете к оглавлению. Здесь вы можете выбрать одну из указанных тем.

2. С помощью этой закладки вы можете перейти к самой свежей записи в дневнике.

3. Щелчком по этому символу вы можете закрыть дневник. Для этого также можно использовать клавишу **Esc.**

4. С помощью этой закладки вы можете перейти к разделу задач.

5. С помощью этой закладки вы можете перейти к последней полученной задаче.

Вы также можете листать дневник, щелкая края страниц.

Задачи

Выполненные задачи вычеркиваются из списка.



В режиме простой игры или при включенных через настройки игры подсказках в дневнике вы также сможете найти вспомогательные записи.

Чтобы открыть их, щелкните по стрелочке под задачей. Часто подсказки бывают многоступенчатыми, что позволяет вам при желании самостоятельно найти решение.

КАРТА БИДДФОРДА

Щелкнув правой кнопкой мыши по открытке в списке предметов, вы перейдете к карте города Бидфорда.

Здесь вы можете выбирать места, которые уже успели посетить, и мгновенно переноситься туда.

Карта закрывается автоматически после выбора локации или по клавише **Esc**.



ФОТОАППАРАТ ДАРРЕНА



Дополнительные материалы частично открываются во время прохождения игры. Но большую часть вы сможете открыть только с помощью фотоаппарата Даррена. Просто обратите внимание, что вы можете сфотографировать во время прохождения игры.

Чтобы сделать снимок, выберите щелчком левой кнопки мыши в списке предметов фотоаппарат, а затем найдите на игровой сцене объекты, которые можно сфотографировать (также щелчком левой кнопки мыши).

Фотоаппарат также может пригодиться и в других игровых ситуациях – поэтому не забывайте о нем.



При открытии дополнительных материалов в верхнем левом углу экрана выводится соответствующий символ. После этого вы можете перейти через главное меню в раздел «**Дополнительно**» и посмотреть новые материалы.

КОНЕЦ ИГРЫ...

Поскольку главный герой игры Даррен запросто может отойти в мир иной, игра автоматически сохраняется перед его кончиной.

Автоматическую запись вы найдете в списке всех сохраненных игр. Поэтому вы можете не переживать, если не успеете вовремя сохраниться вручную.





АВТОРЫ

ПРОДЮСЕР
Achim Heidelauf

СЦЕНАРИЙ, ДИЗАЙН
Anne von Vaszary
Jan Theysen
Achim Heidelauf

РАЗРАБОТКА
Cranberry Production

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
Дополнительный дизайн:
Thomas Fischer
Michael Holzapfel

УПРАВЛЕНИЕ
Директор разработки:
Holger Nathrath

Менеджер проекта:
Marcia Obermayer

Офис-менеджер:
Nina Kuhn

ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Технический директор:
Matthias Meyer

Ведущий программист:
Uwe Hopner

Программисты:
Wolfgang A. Fandrych
Carsten Stolpmann

Скриптование:
Thomas Fischer
Michael Holzapfel

Технология скриптования:
Carsten Stolpmann

Программирование локализации:
Carsten Stolpmann

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЧАСТЬ
Арт-директор:
Matthias Andre
Oliver Specht

Ведущий художник:
Matthias Kastner

Старший художник окружения:
Daniel Schindler

Дизайнеры локаций:
Pawel Bujalski
Christopher Haack
Tim Baden
Oliver Haack
Oliver Schulz
Simon Fuchs

Концепт-дизайнеры:
Matthias Andre
Max Schulz
Helena Wakengut

Дизайн персонажей:
Matti Jager
Oliver Haack

Анимация персонажей:
Matthias Kastner
Tim Baden

2D -художники:
Henrik Kelb
Max Schulz
Helena Wakengut
Katrin Sachse

Удаленные художники:
Faraway Studios
Roman Navratil
Martin Losack
Claudius Vesting

Тестирование:
Nicole Martini
Bastian Hoyer

Motion Capturing:
Metricminds GmbH

Музыка и звуковые эффекты:
Periscope Studio Hamburg
Adrian Koch
Jan Werkmeister

Отдельное спасибо:
King Art Games
Rafal Bujalski
Mike Arnemann
Moritz Reichelt
dtp entertainment AG

ПРОДЮСИРОВАНИЕ
Директор отдела:
Mathias Reichert

Старший продюсер:
Achim Heidelauf

Ассистент продюсера:
Melanie Garding

МАРКЕТИНГ & PR
Глава отдела маркетинга & PR:
Thorsten Hamdorf

Старший PR-менеджер:
Claas Wolter

Старший менеджер по маркетингу:
Mark Geise

Бренд-менеджер:
Kay Jungmichel

Координация маркетинга:
Benedikt Grasmann

Наполнение сайта, работа с игровым сообществом:
Bettina Korb

Дизайн сайта:
Christian Leibe

ДИЗАЙН УПАКОВКИ И РУКОВОДСТВА
Арт-директор:
Stefan Sturm

Дизайнеры графики:
Martina Stellbrink
Bjorn Richter
Dennis Barcelona
Kerstin Ebsen

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Johannes Bickle
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Notzelmann

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
Дополнительный дизайн & литературная часть:
Melanie Garding

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА
QA-менеджер:
Pan Schroder

QA-менеджер ресурсов:
Steffen Bohme
Ведущий тестер:
Stefan Muller

Ассистент ведущего тестера:
Martin Petersen

Тестеры:
Sven Bahnsen
Thomas Bark
Jemima Bedau
Martin Bennung
Torben Schaub-Brzozowski
Sebastian Diziol
Davide Ferrari
Antonio Freire
Judith Gastell
Valentin Heinrich
Hannes Janecke
Finnja Lange
Sascha Leuenroth
David Madani
Mahmud Mir
Michael Monses
Jorg Nestler
Wladimir Schlegel
Maik Schroder
Jorg Helms
Vasilli Pomjalow
Tobias Schulze
Ronny Stober
Tobias Wohlke
Melvin Zimmermann

ПРОИЗВОДСТВО ВИДЕО
Virgin Lands
Animated Pictures
DFP DOCK11 GmbH –
Design.Film.Postproduction

ОЗВУЧЕНИЕ
Координатор
Maren N tzelmann

Студия звукозаписи:
toneworx GmbH
Andreas Gensch
Jorg Mackensen

Project & Studio

Менеджмент:
Mathias Geissler

Звукорежиссер:
Johannes Semm

Режиссер:
Erik Schaffler

Tim Knauer
(Darren Michaels)

Отдельное спасибо
Henning Boesken
Marc Buro
Alex Konig
Claudia Kuhl
Thomas Pawlik
Heike Garding
Denise Schaar
Cocile Schneider
Arne Kochanski
Liza Gerber

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Sonja & Kjell
Michal & Pavel Pekarek
Anne von Vaszary &
Jan Theysen
David Freeman
Dario Argento
Luigi Cozzi
Sergio Stivaletti
Stephen King
HBO & FX Networks
Deck13
Adrian & Jan
(Periscope Studio)
Patrick Delsing (DOCK11)
Tobias Weingortner (Virgin Lands)
Jorg Mackensen (Toneworx)
Paul Guillaumon
Christian Kruger
Judith, Rosi
Thomas, Andrew & Alwin ...

И спасибо ВАМ!



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону:(495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической службы свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера. При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

ДЛЯ СОЗДАНИЯ ФАЙЛА ДИАГНОСТИКИ НЕОБХОДИМО:

1. Запустить ярлык **Диагностика DirectX**, который вы можете найти в программной группе **Техническая поддержка**.
2. В открывшемся окне перейти на закладку **Экран** (Display) и провести тесты **DirectDraw**, **Direct3D**.
3. Перейти на закладку **Звук** (Sound) и провести тест DirectSound.
4. Нажать кнопку **Сохранить все сведения...** (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ О КОМПЬЮТЕРЕ НЕОБХОДИМО:

1. Запустить ярлык **Сведения о системе**, который вы можете найти в программной группе **Техническая поддержка**.
2. В появившемся окне выбрать **Файл** (File) / **Экспорт** (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.

© Black Mirror 2, 2010. © dtp entertainment AG, 2010. Все права защищены. Разработчик – Cranberry Production GmbH. Все логотипы, названия, изображения и бренды являются зарегистрированными товарными знаками.
Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-14, e-mail: zakaz@nd.ru.

